¡Aviso para la salud!

Algunas personas son propensas a ataques epilépticos o pérdida de consciencia al exponerse a ciertas luces parpadeantes o dibujos luminosos en la vida diaria. Esas personas pueden tener un ataque mientras ven imágenes o juegan con ciertos videojuegos. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha tenido ataques epilépticos. Si usted o alguien de su familia ha tenido antes síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de consciencia) al exponerse a luces parpadeantes, consulte a su médico antes de jugar. Si usted o sus hijos experimentan algunos de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, tics nerviosos en los ojos o en los músculos, pérdida de consciencia, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsión mientras juega con un videojuego, interrumpa **INMEDIATAMENTE** su uso y consulte a su médico.

Precauciones:

- Juegue siempre en una habitación bien iluminada y siéntese lo más lejos posible del monitor.
- Evite jugar si está cansado o no ha dormido mucho.
- Descanse al menos de 10 a 15 minutos por cada hora de juego.

ÍNDICE

PREPARATIVOS

Requisitos del Sistema

S.O. soportados: WINDOWS® 2000 y XP
Procesador: Procesador de 1 GHz como mínimo, recomendado 2 GHz.
RAM: Un mínimo de 256MB de RAM, recomendado 512MB.
Tarjeta de vídeo: 64MB de RAM vídeo como mínimo (recomendado 128MB) y soporte de DirectX® v9 (consultar la lista de tarjetas soportadas*)
Tarjeta de sonido: Compatible Soundblaster.
Versión de DirectX: DirectX v9
CD-ROM: a 8X.
Espacio en el disco duro: 2,2GB
Periféricos soportados: Ratón, teclado, mando de juego.
*Tarjetas de video soportadas en el momento del lanzamiento

Nvidia GeForce 3, 4 y la serie FX
ATI Radeon 8500, 9000, 9200, 9500, 9600, 9700, serie 9800 y ATI Radeon X800

Estos chipsets son los únicos que ejecutarán este juego. Otros chipsets adicionales podrían ser soportados después de la salida al mercado del juego. Para obtener una lista actualizada de los chipsets soportados, por favor, consulta la sección FAQ de este juego en nuestra página web de soporte en www.ubisoft.es

AVISO: Este juego dispone de una tecnología destinada a imposibilitar las copias que podría entrar en conflicto con algunos discos y dispositivos virtuales.

Instalación

Instalación de COLD FEAR
Introduce el disco de juego 1 o el DVD en el lector de CD. Si has activado la opción de ejecución automática, la instalación del juego se iniciará automáticamente. Si no fuera así, pulsa dos veces en el icono de CD-ROM en el menú de Mi PC. En la lista de archivos y carpetas, busca setup.exe y pulsa dos veces sobre él para iniciar el proceso de instalación. Sigue las instrucciones del asistente de instalación para instalar el juego en tu ordenador sin problemas.

Desisntalación de COLD FEAR
Para desinstalar el juego, pulsa en el icono de Desinstalar Juego en el menú de Inicio. Sigue las instrucciones del asistente de desinstalación para desinstalar sin problemas el juego de tu ordenador.

CONFIGURACIÓN DEL JUEGO

Pulsa dos veces en el icono del escritorio o pulsa una vez en el icono del menú de Inicio para lanzar el juego.

En la pantalla del título pulsa el botón izquierdo del ratón. A continuación accederás al Menú Principal.

Menú Principal

Utiliza el ratón o las teclas del cursor para pasar por las opciones siguientes, después pulsa el botón izquierdo del ratón o la tecla Intro para realizar la selección. Pulsa Esc para cancelar y volver a la pantalla anterior.

- **Partida nueva:** Comienza una partida nueva.
- **Cargar partida:** Reanudar una partida guardada anteriormente.
- **Ajustes:** Acceder al menú de opciones para personalizar algunos aspectos del juego.
- **Bonificaciones:** Accede a las bonificaciones que hayas desbloqueado. A lo largo del juego podrás habilitar bonificaciones completando misiones y cumpliendo objetivos.
- **Créditos:** Accede a la ficha técnica del juego.

Menú de Opciones



Desde esta pantalla podrás personalizar los ajustes principales del juego.

- **Opciones de los controles:** Configura la asignación de teclas.
- **Configuración del sonido:** Ajusta el nivel de la música, los efectos de sonido, los niveles de efectos.
- **Configuración de la pantalla:** Ajusta las opciones de representación en pantalla.
- **Subtítulos:** Activar o desactivar los subtítulos del juego.

INTRODUCCIÓN

Sinopsis

Tom Hansen es uno de tantos Guardacostas de Estados Unidos en misión de vigilancia de las costas cuando su tripulación recibe una orden enigmática por la que deben emprender una misión de rescate de alto riesgo en medio de una tormenta infernal. A medida que el oleaje se recrudece, Tom y sus compañeros descubren el barco, un ballenero ruso a la deriva. Tras abordarlo, notan que toda la tripulación ha abandonado el barco, aunque algo permanece aún a bordo, algo letal, algo que muy pronto Hansen descubrirá que es el único capaz de detenerlo. Tras unirse al otro único superviviente del barco, Hansen tendrá que enfrentarse a esa amenaza sobrehumana y buscar la clave para llevar a cabo una confrontación que podría tener consecuencias para el resto de la humanidad.

PERSONAJES

Tom Hansen



En otros tiempos fue considerado un héroe, Hansen, ahora caído en desgracia, se alegra de no contar con el protagonismo y ser uno más del equipo de Guardacostas en las misiones de rescate. Todo eso cambia cuando su barco recibe la orden de rescatar a un barco ballenero a la deriva durante una violenta tormenta. Lo que encuentra allí reavivará los rescoldos de su espíritu, si es que no acaba con él antes.

Dr. Viktor Kamsky



Brillante científico y padre abnegado, Kamsky dirige las investigaciones desde una solitaria plataforma petrolífera. Sus descubrimientos amenazan a toda la humanidad... y hasta su propia vida.

Anna Kamsky



La hija del científico Viktor Kamsky, ha sido secuestrada para asegurar la colaboración de su padre. Rebelde y obstinada, se verá obligada a tomar una decisión imposible, decidir si quiere sobrevivir.

Agente de la CIA Jason Bennett



El Agente Bennett ha estado investigando a Yusupov desde hace mucho tiempo. Pacientemente, igual que la araña acecha desde el centro de su tela de araña, ha estado esperando el momento idóneo para desentrañar el misterio... sin importarle el número de vidas que vaya en ello.

LOS ENEMIGOS

Mercenario (No infectado)



Contratado por Yusupov para proteger la plataforma misteriosa, estos antiguos soldados dispararán a todo lo que se mueva y dispararán a matar. Pero nada de lo que hayan visto o hecho con anterioridad les ha preparado para enfrentarse con lo que están a punto de descubrir.

Los Exos

Son el resultado de los experimentos del Dr. Kamsky. Todos sus especimenes han escapado misteriosamente y han comenzado a cazar e infectar a todo ser humano que encuentran a su paso, tanto en la plataforma como en el barco ballenero. Los Exos varían mucho en forma y comportamiento, aunque todos son agresivos y mortales.



Exo-M 1.1/ExoMutante

Criaturas que ya no son humanos, ahora son salvajes, carentes de raciocinio y con un hambre voraz. Cuentan con una fuerza inhumana y padecen unas ansias de carne insaciables, atacarán sin descanso.



Exo-ME 2.0/ExoMutante

No todos los mutantes fueron creados iguales. Estos son más inteligentes, más fuertes y más rápidos que sus homólogos, lo que les hace aún más peligrosos. La única manera de librarse de ellos por completo es matando al parásito residente en sus cráneos.

Exo-S 5.2/ExoSombra

Hay multitud de razones para tener miedo a la oscuridad, y esta criatura es la mayor de todas. Capaz de ver a la perfección en la oscuridad, caza desde las sombras y ataca sin piedad.

Exo-G 4.3 / ExoEspectro



Todo lo que no puedas ver, te hará daño. Es capaz de fundirse a la perfección con los entornos, este experimento fugado tiene unos instintos criminales.

Exo-B 7.0/ExoMasa



No todos los experimentos resultaron según se planearon. Esta criatura deformada y mutada cuenta con una fuerza extraña y una furia eterna. Deseosa y capaz de perforar puertas de acero para buscar a sus presas, esta criatura nunca abandonará la caza.

Exo-N 3.5 /ExoNido



Estas informes monstruosidades sólo existen para procrear. Son las madres de los contaminadores y envían a sus crías al mundo para buscar nuevas víctimas.

Exo-CL 3.0 /ExoCelo



El contaminante Exocelo vive para propagar la infección. Es rápido, ágil y busca presas débiles o moribundas que le sirvan de receptores para sus necesidades parasitarias. Si no consiguen encontrar la víctima adecuada, se las apañarán para crear una.

EL JUEGO

Referencia de los Controles

Teclas predeterminadas de los controles:

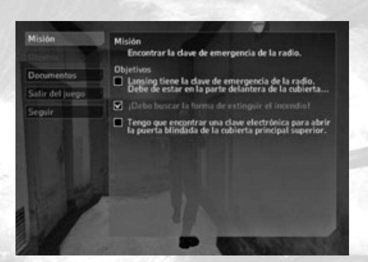
Función	Teclado	Teclado Alternativo
Avanzar	W	Cursor Arriba
Retroceder	S	Cursor Abajo
Girar a la Izquierda	A	Cursor Izquierda
Girar a la derecha	D	Cursor Derecha
Correr	Barra espaciadora	
Agarrarse a un saliente	Ctrl Izquierdo	
Agacharse	C	
Recargar	F	R
Alternar con vista en tercera persona (Modo Apuntar)	Mayús Izquierda	
Disparar	Botón Izdo. Del ratón	
Alternar con vista por encima del hombro (Modo Apuntar)	Botón Dcho. Del ratón	
Arma Siguiente/Anterior	Rueda del ratón arriba/abajo	
Acción / usar	E	Intro
Menú de información	Tab	
Salir	Esc	
Pausa	P	
Accesos Directos a las Armas		
Pistola	1	
Rifle de asalto AK47	2	
Escopeta	3	
Arpón de dardos	4	
Lanzallamas	5	
Lanza granadas	6	
Ametralladora MP5	7	

Interfaz del Juego



- **Indicador de Salud:** Muestra el estado de salud de Tom. Las caídas, trampas y los ataques del enemigo reducirán el nivel de salud. Si tu indicador de salud llega al mínimo, Tom morirá y la partida acabará. Podrás recuperar de salud de tu indicador por medio de los botiquines que encuentres en el juego.
- **Indicador de Resistencia:** Correr reducirá el nivel del indicador de resistencia. Cuando el indicador llegue al mínimo, Tom se encontrará sin aliento y no podrá seguir corriendo más. Además, será más vulnerable a los ataques enemigos y no podrá aferrarse a los salientes. Con el tiempo, el indicador de resistencia se recuperará automáticamente si evitas las carreras.
- **Indicador de Interacción:** La leyenda aparecerá destacada siempre que sea posible realizar una interacción determinada. Pulsa E para realizarla.
- **Barra de información:** Esta barra aparecerá para proporcionarte información útil sobre el entorno: posibles interacciones, información de los objetos que hayas recogido, actualización de objetivos, etc.
- **Presentación de Subtítulos:** Cuando estén activados, los subtítulos del juego aparecerán en esta barra.
- **Arma en uso:** Muestra el arma seleccionada en ese momento. Mueve la rueda del ratón arriba o abajo, o utiliza las teclas de acceso directo para cambiar de arma.
- **Munición:** Muestra la cantidad de munición de que dispones para el arma seleccionada en ese momento. La primera cifra muestra la cantidad de munición restante en el cargador actual, la segunda indica la cantidad total de munición restante para esta arma. Pulsa F para recargar tu arma.

Inventario



Durante el juego, podrás acceder al inventario en cualquier momento pulsando Tab. A continuación podrás ver la pantalla siguiente:

- **Misión:** Muestra el objetivo en curso y su estado de consecución.
- **Objetos:** Muestra una vista con detalles de los objetos de que dispones.
- **Documentos:** Despliega y lee los documentos que hayas recogido.
- **Salir del juego:** Finaliza la partida en curso y vuelve al Menú Principal.

Guardar una Partida

Durante el juego, se te recomendará que guardes la partida en los puntos específicos para ello.

Fin del Juego

Si durante el transcurso de la partida Tom Hansen muere, aparecerá la pantalla siguiente:

- **¿Quieres cargar la última partida guardada? Sí/No:** Si seleccionas NO, volverás al Menú Principal. Si seleccionas Sí, el juego cargará la última partida guardada.

MODOS DE JUEGO AVANZADOS

Disparo Crítico

Durante la lucha, muchos de los enemigos querrán agarrarte para intentar estrangularte o morderte. Cuando dispongas de un disparo crítico, aparecerá una barra de estado en la pantalla. Pulsa E varias veces para completar la barra de estado. A continuación, cuando esté llena, pulsa el botón izquierdo del ratón para realizar el disparo crítico que originará daños devastadores a tu oponente.
El disparo crítico será imposible si no dispones de munición para el arma que vayas a utilizar para realizarlo. Sin embargo, aún podrás deshacerte del enemigo que te agarre.

Movimiento de Empujón

Cuando hayas desenfundado y tengas preparadas tus armas, podrás realizar el movimiento de Empujón pulsando E, para repeler al enemigo que se acerca. Esto es especialmente útil cuando estés bajo de munición o cuando el enemigo esté demasiado cerca y amenace con atraparte.

Ten en cuenta que el movimiento de empujón también se puede emplear para usar o romper muchos objetos interactivos del juego (cajas, transformadores eléctricos, etc.).

Evita una caída

En algunos puntos del juego te encontrarás con pasarelas estrechas y cubiertas inseguras. Si Tom pierde el equilibrio y empieza a caer, simplemente muévete en la dirección contraria a la caída. Tom evitará caerse agarrándose a un saliente o a una barandilla. Después, puedes volver a trepar para subir moviéndote en la dirección en la que desees ir.

Agarrarse a un saliente

Cuando dispares tiros de largo alcance en un entorno inestable, puedes pulsar la tecla de Ctrl Izquierda para agarrarte a las barandillas más cercanas y así estabilizar tu puntería. Al agarrarte también evitarás perder el equilibrio en las cubiertas cuando el ángulo sea demasiado inclinado.

Cachear cuerpos buscando objetos

En Cold Fear, la munición es escasa, por lo que a menudo deberás buscar cartuchos adicionales de munición. También podrás cachear a los cadáveres y hacerte con lo que tengan. Para hacer esto, acércate al cuerpo (aparecerá la leyenda de Acción) y a continuación pulsa E para cachear el cadáver.

Aplastamiento de cabeza

Los ExoMutantes de Cold Fear sólo pueden ser destruidos eliminando al Exocelo que infecta sus cerebros. Para hacer esto, puedes disparar al ExoMutante en la cabeza o aplastársela cuando se encuentre aturdido en el suelo.
Para realizar un aplastamiento de cabeza, acércate al mutante aturdido (la leyenda de Acción aparecerá), y a continuación pulsa E para aplastarle la cabeza.

OBJETOS Y ACCESORIOS PRINCIPALES

Armas

- **Pistola .45**
  Pistola semiautomática del 5,45
  - **Capacidad de cargador:** 7
  - **Tasa de disparo:** 3 descargas/seg.
  - **Especial:** Objetivo láser incorporado, luz de linterna.

- **Escopeta Táctica XM1014**
  Escopeta semiautomática de 12mm
  - **Capacidad de cargador:** 7
  - **Tasa de disparo:** 0,8 descargas/seg.



- **Ametralladora MP5-A3**
  Ametralladora automática de 9mm
  - **Capacidad de cargador:** 25
  - **Tasa de disparo:** 14 descargas/seg.
  - **Especial:** Variedad de la ametralladora MP5 mejorada por la armada.

- **Rifle Kalashnikov Automático, Modelo 1947**
  Rifle de asalto del 7,62
  - **Capacidad de cargador:** 30
  - **Tasa de disparo:** 10 descargas/seg.
  - **Especial:** Objetivo láser.

- **Lanzagranadas M79 "Recortado"**
  Lanzagranadas de 40mm
  - **Capacidad de cargador:** 5
  - **Tasa de disparo:** 0,8 descargas/seg.





- **Lanzallamas de Asalto**
  De gasolina propulsada por gas comprimido
  - **Alcance de fuego:** 6 metros
  - **Capacidad del tanque:** 120 centilitros
  - **Tasa de disparo:** 2 centilitros/sec

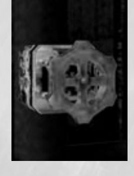


- **Arpón de dardos**
  - **Alcance del arma:** 100 metros
  - **Capacidad:** 3 dardos químicos
  - **Tasa de disparo:** 1 dardo/seg.
  - **Especial:**
    - Gas químico: Exo-Benzilato (XZ)
    - Tiempo de efecto del gas: 10 seg.
    - Alcance del efecto del gas: 25 metros

Objetos

En Cold Fear, muchos de los objetos del entorno se pueden utilizar contra los enemigos, ¡además también serán una amenaza para ti! Examina constantemente tu entorno para sacarle el máximo partido a los objetos.

• Válvulas



Estas válvulas se utilizan para abrir o cerrar las canalizaciones de petróleo. Disparar sobre ellas provocará un escape instantáneo que liberará una corriente de fuego a presión. Son una buena alternativa cuando no dispongas de un lanzallamas.

En Cold Fear hay otros tipos de válvulas. Las amarillas canalizan vapor comprimido y las azules controlan los sistemas contra incendios. Podrás utilizarlas pulsando E.

• Extintor



Los extintores están llenos de nieve carbónica a presión. Dispara sobre ellos para hacerlos explotar con resultados letales para cualquiera que se encuentre cerca del radio de explosión.

• Transformador Eléctrico



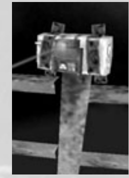
Son dispositivos eléctricos de mantenimiento. Disparar sobre ellos provocará un cortocircuito y dejará al descubierto los cables que podrán ser letales si alguien se acerca demasiado y los toca.

• Barril



Los últimos vestigios de las actividades anteriores en la plataforma petrolífera, están llenos de sustancias inestables de carbohidratos. Explotan cuando son expuestos a fuentes importantes de calor o a los impactos de balas.

• Mina Láser



Fabricada con potentes explosivos compactos, estas minas direccionales explotarán cuando algo corte los haces de luz láser. No se pueden desmontar por lo que tendrás que evitar los haces de luz o incluso intentar que tus enemigos despejen el camino por ti.
Aunque están protegidas contra los impactos de las balas, estas minas son muy sensibles a las explosiones y a los incendios, por lo que tendrás que neutralizarlas, por ejemplo con granadas.

• Ganchos, Cajas y Cables

En un barco atrapado en una tormenta como el de Cold Fear, todos los objetos que no estén asegurados y anclados pueden convertirse en una amenaza mortal. Presta mucha atención a todos los elementos oscilantes para que no te interpongas en su trayecto. También puedes intentar que tus enemigos lo hagan por ti.

• Interruptor

Algunos elementos de Cold Fear se pueden activar con interruptores. Estos te permitirán acceder a nuevas zonas. Algunos de ellos incluso pueden desencadenar sucesos o secuencias que podrás utilizar en el combate.

• Documentos

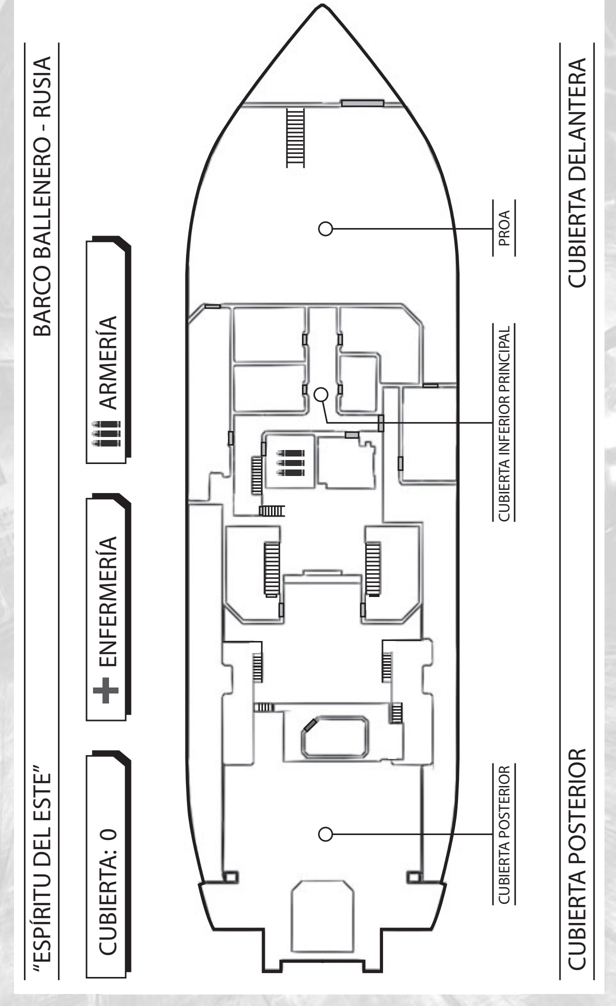
En Cold Fear encontrarás muchos documentos esparcidos por todas partes que te ayudarán a descubrir los misterios que conforman la historia de Cold Fear. Algunos te proporcionarán información valiosa sobre cómo sobrevivir en tu entorno.

MAPAS

Encontrar tu camino a bordo del barco será una ardua tarea. Por suerte, Tom habla ruso con fluidez. Durante el juego, simplemente apunta a las señales pintadas en las paredes para obtener la traducción y situar tu posición.

Cada vez que accedas a una zona nueva, su nombre aparecerá en la esquina superior derecha de la pantalla, permitiéndote conocer donde te encuentras.

Abajo encontrarás un mapa del barco ballenero que podrás utilizar para encontrar tu siguiente objetivo.



“ESPÍRITU DEL ESTE” BARCO BALLENERO - RUSIA

CUBIERTA: -1

ENFERMERÍA

ARMERÍA

SALA DE PROPULSIÓN

SALA DE MÁQUINAS

SALA DE DESPIECE DE BALLENAS

CUBIERTA POSTERIOR CUBIERTA DELANTERA

“ESPÍRITU DEL ESTE” BARCO BALLENERO - RUSIA

CUBIERTA: +1

ENFERMERÍA

ARMERÍA

CUBIERTA PRINCIPAL SUPERIOR

PROA

CUBIERTA POSTERIOR CUBIERTA DELANTERA

SOPORTE TÉCNICO

Para prestar un mejor servicio Ubisoft ofrece soporte en internet.

Sencillamente visita www.ubisoft.es y acude en primer lugar a la sección de Soporte.

Consultando el Centro de Soluciones obtendrás las mismas respuestas que llamando por teléfono a nuestro personal de soporte técnico, además el Centro de Soluciones está disponible las 24 horas.

Si usas la opción de Formular pregunta, dentro del Centro de Soluciones, te aseguras de que obtenemos toda la información importante que necesitamos de tu sistema y del posible problema, por lo que podremos contestarte mejor.

Asegúrate de incluir toda la información de tu sistema, el problema y el título que estás jugando.

Si no tienes posibilidad de usar e-mail, nuestro personal de soporte puede ayudarte en el 902117803, de lunes a jueves de 16.30 a 18.30 h. (consulta el coste de llamada a un 902 a tu operador). Por favor, cuando llames permanece delante de tu sistema encendido.

PISTAS Y TRUCOS

Lo sentimos, el Soporte Técnico de Ubisoft no ofrece pistas, trucos, instrucciones o guías para ninguno de nuestros juegos. Visita nuestra web donde encontrarás enlaces a páginas independientes de pistas y trucos.

CONDICIONES DE LA GARANTIA:

1. El bien está garantizado durante un periodo de dos (2) años a partir de la entrega del mismo, entendida como tal la fecha de compra que aparece en la factura o en el tique de compra, de conformidad con la Ley 23/2003, de 10 de Julio, de Garantías en la Venta de Bienes de Consumo.
2. UBISOFT, S.A. o el Fabricante responderán ante el comprador de cualquier falta de conformidad que exista en el momento de la entrega del bien, en los términos y bajo las condiciones establecidas en la Ley 23/2003.
3. En caso de que el bien no fuera conforme al contrato y, previa entrega del tique de compra o factura, se reconoce al comprador el derecho a la reparación del bien o, a su sustitución o, subsidiariamente, a la rebaja del precio o a la resolución del contrato, de conformidad con la referenciada ley.
4. En caso de reparación o sustitución del bien, los gastos que se deriven serán gratuitos para el comprador, de conformidad con la referenciada ley.
5. El comprador reconoce expresamente:

i. Que el uso del bien se realiza bajo su exclusiva responsabilidad.

ii. Que asume todos los riesgos de pérdida de datos e información de cualquier índole, así como los errores y daños y perjuicios que puedan derivarse de la posesión y/o utilización del bien, salvo que dicha pérdida, errores, daños y perjuicios se deriven de la falta de conformidad del mismo.

6. UBISOFT, S.A. no será responsable:

i. Por todos los daños y perjuicios que no sean imputables única y exclusivamente y en su totalidad al bien vendido o a UBISOFT, S.A.

ii. Cuando el comprador o las personas de las que deba responder sean las culpables y responsables de tales daños y perjuicios, derivados de un uso negligente, defectuoso o imprudente del bien.

iii. Por todos los daños y perjuicios causados a terceros.

iv. Por todos los daños y perjuicios causados por un empleo distinto al cual va destinado el bien;

v. Por todos los daños y perjuicios causados en caso de ser instalado el bien contraviniendo las instrucciones de uso y/o instalación.

vi. Por todo lucro cesante o ganancias dejadas de obtener por el comprador y/o cualquier tercero.

7. UBISOFT, S.A. no garantiza que el uso del bien satisfaga plenamente al comprador ni que la aptitud del bien responda a un uso determinado diferente al que está destinado.

DERECHOS DE PROPIEDAD INDUSTRIAL E INTELECTUAL:

El comprador se compromete a no registrar, ni a solicitar su registro, ni a utilizar, explotar, alterar, modificar o suprimir todos los Derechos de Propiedad Industrial e Intelectual sobre el bien, así como sobre la documentación, manuales de uso, instrucciones, materiales promocionales, diseños, etc.

El comprador no tendrá derecho alguno a reproducir ni a copiar el bien, así como la documentación, manuales de uso, instrucciones, materiales promocionales, diseños, etc., ni a comercializar, distribuir y/o promover la venta de dichas copias y/o reproducciones no autorizadas.